

«Игровые технологии как способ компетентностного подхода»

*Игра - путь детей к познанию мира, в котором
они живут и который призваны изменить".*

Максим Горький.

Что же такое игра...

- Игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок. (Л.С. Выготский)
- Игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев)
- Игра – форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности. (Д.Н. Узнадзе)
- Человеческая культура возникла и разворачивается в игре, как игра» (Й. Хейзинг)

Происхождение игры

Попытки разгадать «тайну» происхождения игры предпринимались учеными разных научных направлений на протяжении не одной сотни лет. Проблема игры, по одной из концепций, возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу многих тенденций религиозного, социально-экономического и культурного развития общества. Древние греки считали, что боги покровительствуют игрокам, и поэтому Ф. Шиллер, к примеру, утверждал, что античные игры божественны и могут служить идеалом любых последующих видов досуга человека. В Древнем Китае праздничные игры открывал император и сам в них участвовал.

В мировой педагогике игра рассматривается как любое соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными правилами и направлены на достижение определенной цели. Прежде всего следует учитывать, что игра как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта является сложным социокультурным феноменом. Социокультурная природа игры очевидна, что делает ее незаменимым элементом обучения.

Игра – это вид деятельности в условиях определенных ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Актуальность игры в учебном процессе в настоящее время повышается, во - первых, в связи с доступностью различных источников познания, нарастанием объема разнообразной информации, поставляемой телевидением, видео, интернетом, во-вторых, все более масштабным использованием средствами массой информации игровых технологий. Каждая недельная телевизионная программа предлагает до 10-15 видов разнообразных игр. Таким образом, школьник непроизвольно втягивается в игровое действие, пассивно поглощая информацию.

По данным социологов, наибольший интерес среди телевизионных программ для большинства россиян: 59% - вызывают новости; 40% - художественные фильмы; 34% - развлекательные передачи; 25% - телесериалы; 20% - спортивные программы; 19% - телеигры и ток-шоу; 17% - передачи о природе.

Важной задачей образования становится развитие у учащихся интереса к самостоятельному отбору информации и ее активному использованию. Это достижимо при участии в дидактических играх, дающих возможность на практике проявить свои способности, продемонстрировать знания и умения.

Педагогическая игра, в отличие от игр вообще, обладает существенными признаками – четко поставленной **целью** обучения и соответствующим ей педагогическим **результатом**, который может быть обоснован и представлен в чистом виде.

Игровая деятельность выполняет такие **функции**:

- **Развлекательную** – основную функцию игры – удовольствие учащихся от самого процесса деятельности;
- **Коммуникативную** - игра позволяет учащимся войти в реальный контекст сложнейших человеческих взаимоотношений;

- **Самореализации** – игра позволяет с одной стороны построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике учащегося, с другой – выявить недостатки опыта;
- **Терапевтическую** - игра используется как средство преодоления разных трудностей, возникающих у учащегося в общении и учении;
- **Диагностическую** – игра позволяет педагогу диагностировать различные проявления учащихся, такие как: интеллектуальные, творческие, эмоциональные.

- **Коррекции** – с помощью игры можно внести позитивные изменения, дополнения в структуру личностных показателей учащегося;
- **Межнациональной коммуникации** – игра позволяет ребенку усваивать общечеловеческие ценности, культуру представителей разных национальностей;
- **Социализации** – с помощью игры происходит включение учащегося в систему общественных отношений, усвоение им богатства культуры.

Игровые технологии обладают потенциалом преодоления односторонности интеллектуального развития, использования современной школой только вербальных средств коммуникации, рациональных методов обучения.

Применение в учебном процессе игровых технологий стимулирует развитие всех сфер личности учащихся – мотивационной, интеллектуальной, эмоционально-волевой, коммуникативной, деятельностной, морально-нравственной.

Решение этой задачи реально при использовании игровых технологий в обучении и воспитании.

Одним из приоритетов современной системы образования становится достижение нового образовательного результата – **формирование ключевых компетентностей учащихся.**

Компетентность – применение полученных знаний на практике.

- **Способность** (умение) мобилизовать в данной ситуации полученные знания и опыт.
- **Способность** эффективно действовать за пределами ситуаций и тем, изучаемых в учебном процессе.
- **Умение** действовать самостоятельно, нести личную ответственность, занимать рефлексивную позицию.

Какие же *компетенции* формируются у учащихся в ходе игры?

Проанализировать ситуацию и выявить проблему -
(*готовность делать осознанный выбор*);

Выполнить задание по инструкции –
(*технологическая*);

Извлечь информацию из различных источников –
(*готовность к самообразованию*);

Структурировать имеющуюся информацию –
(*информационная*);

Уметь представлять и отстаивать свою точку зрения
– (*коммуникативная*);

Использование ресурсов других людей –
(*социальная*)

Игра обеспечивает максимальное эмоциональное вовлечение участников в события, допуская возможность вернуть ход и попробовать другую стратегию, создает оптимальные условия для развития предусмотрительности, гибкости мышления и целеустремленности. Она приучает к коллективным действиям, принятию как самостоятельных, так и скоординированных решений, повышает способность руководить и подчиняться, стимулирует навыки, развивает воображение и интуицию.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной деятельности осуществляется за счет:

- **Игровой задачи** - дидактическая цель ставится в виде *игровой задачи*;
- **Правил игры** - учебная деятельность подчиняется *правилам игры*;
- **Средств** - учебный материал используется в качестве *средства*;
- **Элементов соревнования** - дидактическая задача переводится в игровую за счет *элемента соревнования*;
- **Игровых результатов** - успешность выполнения заданий связывается с *игровым результатом*.

Наиболее часто встречаемыми в педагогической практике являются следующие игры:

- **Деловые;**
- **Организационно - деятельностные;**
- **Ролевые;**
- **Инновационные игры;**
- **Дидактические.**

Классификация дидактических игр

По дидактическим целям – обучающие, контролирующие, обобщающие.

По длительности – мини-игры, полные игры.

По степени организации игры – жесткие, свободные.

По количеству участников – коллективные, групповые, индивидуальные.

По форме организации – игра-путешествие, игра-соревнование, игра-сказка, турнир, ролевые игры, игры с сюжетом и т.д.

Подготовка и проведение игры включает в себя следующие этапы:

Первый этап – подготовка:

1. Разработка сценария;
2. План игры;
3. Общее описание;
4. Содержание инструктажа;
5. Подготовка материального обеспечения.

Второй этап – проведение игры:

1. Постановка проблемы;
2. Условия;
3. Правила;
4. Регламент;
5. Распределение ролей;
6. Формирование групп;
7. Консультации.

Групповая работа над заданием:

Работа с источником; тренинг; мозговой штурм.

Межгрупповая дискуссия:

Выступление групп; представление результатов;
работа экспертов.

Третий этап – анализ и обобщение:

1. Вывод из игры;
2. Рефлексия игры;
3. Оценка и самооценка работы;
4. Выводы и обобщения.

Преимущества игровых технологий.

Игровые технологии позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс;

осуществлять межпредметные связи;

интеграцию учебных дисциплин;

меняется мотивация обучения;

сокращение времени накопления опыта.

Рекомендации по разработке и использованию дидактических игр:

1. Достичь цели - получения определенного результата в процессе обучения и воспитания.
2. В игре должны преобладать элементы занимательности и соревнования.
3. Необходимо обеспечить широкую, но сильную творческую и мыслительную деятельность учащихся.
4. Атрибуты игры должны быть красивыми, яркими.
5. Правила - простые и понятны всем.
6. Во время игры – порядок и дисциплина.

7. Игру проводить в быстром темпе, чтобы каждый мог участвовать в игре.
8. Учитель - активный участник игры. Умело регулирует ход игры
9. Подведение итогов.
10. Призы.
11. Лучшее признание успеха игры – желание учащихся ее повторить.



***Спасибо
за
внимание.***